

DM 1,50

3/83

POLE POSITION! KANGAROO! DIG DUG!

Atari 600 XL — mehr Spaß am Computer

Raiders Of The Lost Ark:
Wo, bitte, geht's zum Bazar?

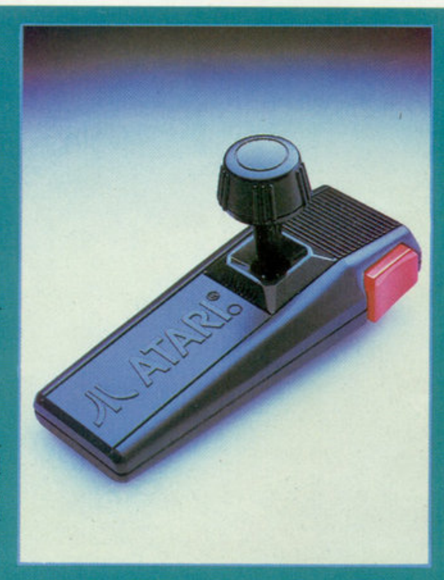
Jetzt bringen wir mehr
Tempo ins Spiel:
Die neuen Joysticks

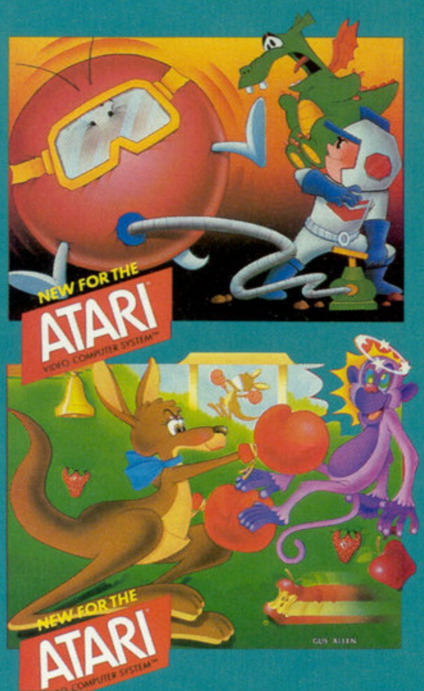
Meisterschaft aktuell

Mit Riesenposter



INHALT





IMPRESSUM

Das ATARI Club Magazin erscheint vierteljährlich. Herausgeber und verantwortlich ATARI Elektronik GmbH, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60, Clubanschrift: Postfach 60 01 68, 2000 Hamburg 60.

Hier spricht Captain ATARI,

Liebe Clubmitglieder,

nur noch wenige Tage trennen uns vom Finale der Deutschen CENTIPEDE Meisterschaft und dem großen Videospielereignis in München, der CENTIPEDE Weltmeisterschaft. Die Würfel, genauer ja Punkte, bei den Vorent scheidungen sind gefallen, die Landessieger stehen fest. Bei Redaktionsschluß lag der Rekord in der Gruppe Senioren bei exakt 84.996 Punkten. Das ist einfach riesig! Ich drücke im Namen aller Clubmitglieder den Teilnehmern des Finales die Daumen noch stärker als zuvor.

Erst an zweiter Stelle heute unser Dank den zahllosen Briefeschreibern. Natürlich ebenso herzlich wie sonst. Ihr könnt Euch denken, daß uns in der Clubzentrale nicht nur die herrlichen Sommertemperaturen ins Schwitzen gebracht haben. Die Briefflut ist geradezu gigantisch geworden. Dabei haben wir festgestellt, daß immer wieder Fragen zum Thema gestellt werden, die im Clubmagazin ausführlich nachzulesen sind. Und Fragen, die bereits mehrfach beantwortet wurden, werden von neueren Clubmitgliedern wieder gestellt. Um das zu vereinfachen, bitten wir Euch um Verständnis dafür, daß wir Eure Briefe nicht mehr direkt beantworten können. Auf diesen Seiten findet Ihr ja Informationen über alles, was wichtig, neu und interessant ist. Sollten aber Fragen auftauchen, die für alle Clubmitglieder etwas bringen, veröffentlichen bzw. beantworten wie sie an dieser Stelle.

Mehr Rekordmeldungen als je zuvor sind bei uns eingetrudelt. Folglich ist die Rekordliste in Eurem Magazin umfangreicher geworden. Alle Clubmitglieder sind aufgerufen, noch mehr Punkte zu schaffen und uns die Ergebnisse, sprich Fotos, zu senden. Dabei haben wir nämlich einen Hintergedanken, eine Überraschung, um es etwas anders auszudrücken, die Euch Freude machen wird. Also: Macht mit bei der Jagd auf Punkte und Rekorde! Es lohnt sich!

Ein wenig vermissen wir Berichte aus dem Clubleben. Aber das wird sich ab der nächsten Ausgabe bestimmt ändern, denn Euer Mann vom Club, Armin Stürmer, den wir in diesem Magazin vorstellen, hat bereits Informationen „satt".

Und nun hinein ins Videospiel-Geschehen. Ich wünsche Euch Vergnügen beim Lesen und spannenden ATARI-Spielstunden und Runden.

Herzlich Euer

Captain ATARI

CLUB MAGAZIN NEWS

ATARI-Welt gebastelt

Einfallsreich, witzig und lustig ist, was ATARI-Clubmitglied Michael Marth uns schickte. Der begeisterte Videospieler ist zugleich Bastler, und er stellte uns seine ATARI-Collection vor, die wir anderen Clubmitgliedern natürlich nicht vorenthalten wollen. Anregungen zum Nachmachen sind auch darunter. Deshalb: Nichts wie ran.

sägt hat und anschließend ein Gemisch aus Leim, Wasser und Zeitungspapier aufgetragen hat, um alles plastisch zu gestalten. Danach bemalte er das Werk. Den „Centipede" strickte Michael. Er ist mit Watte gefüllt. Besonders gagig ist zweifelsfrei der „PAC-MAN". Als Material wählte Michael Sperrholz, das er versetzt hintereinander nagelte. Das geöffnete Maul dient dazu, „Vitaminpillen" (sprich: Bälle) zu schlucken. Aus Legobausteinen schuf unser Videospielfreund den „Vanguard". Schönen Dank, Michael — und weiter so!



Rekorde – Rekorde – Rekorde

511.460 Punkte schaffte Harald Karl in 8500 Nürnberg 20 bei „Vanguard". Rolf Bußmann aus 5090 Leverkusen 1 liegt mit **466.600** Punkten sehr gut im Rennen bei der gleichen Cassette. Dritter im Bunde der Rekordhalter ist mit **421.480** Punkten Dominik Pfalzer aus Rülzheim. **418.990** Punkte präsentierte uns Michael Schillinger aus 8500 Nürnberg 50 - ebenfalls bei „Vanguard". Der Vater von ATARI-Fan Ulrich Gotsch in 7031 Gärtingen brachte es bei dieser Cassette auf **409.890** Punkte. „Phoenix"-Rekorde gab es ebenfalls reichlich im letzten Quartal. Das Feld wird zur Zeit angeführt von Peter Schaarhofer in 4130 Moers 1 mit **998.220** Punkten. Jens-Peter Koch in 2370 Rendsburg brachte es auf **696.930** Punkte. Von Jürgen Schäpker in 4470 Meppen kommt die Erfolgsmeldung: **574.940** Punkte, und schließlich erreichte Ernst Bichlmann in 8045 Ismaning mit **495.180** Punkten einen vorderen Platz. Joachim Walbröl aus 5307 Wuppertal-Villip erhöhte seinen Rekord bei „Phoenix" auf **446.380** Punkte. Mit **999.674** Punkten führt Hubert Müller in 4763 Ense 4 das Feld bei „Centipede". Auf dem zweiten Platz folgt Christopher Laubach aus 2400 Lübeck mit **504.199** Punkten. Noch ein Rekord von Rolf Bußmann: In 2 1/2 Stunden erreichte er **1.409.300** Punkte bei „Defender". Er schaffte damit 197 Wellen! Und um seinen Hat-Trick voll zu machen, schickte er auch sein „E.T."-Rekordfoto. **610.145** Punkte in zwei Stunden. Herzlichen Glückwunsch allen Rekordhaltern und weiter so!

Die Landesmeister und Teilnehmer der Meisterschaft in Berlin

Bis 18 Jahre

Richard Käfer, Gözenturmstr. 37, 7100 Heilbronn; **Stefan Bontade**, Am Gießenrech 63, 6650 Homburg 9; **Elmar Schwarz**, Am Diggen 29, 2100 Hamburg 90; **Hermann Gold**, Krolpingweg 5, 8015 Marktschwaben; **Christopher Laubach**, Stettiner Str. 55, 2400 Lübeck; **Markus Kiepitz**, Friedensheimerstr. 45, 2820 Bremen 77; **Jörg Mössinger**, Klabunder Str. 11a, 3000 Hannover 1; **Klaus Wolf**, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22; **Viktor Lorenz**, Ringelstr. 1, 6000 Frankfurt 60; **Christoph Arendt**, Scharnweberstr. 86a, 1000 Berlin 51

Über 18 Jahre

Achim Erath, Weststr. 40, 7100 Heilbronn; **Gerhard Trichel**, Nordstr. 43, 6670 Vohrbach; **Helmut Drittenpreis**, Postillianstr. 19, 8900 Augsburg 21; **Ralph Keidel**, Breite 20, 1000 Berlin 41; **Jan Oliver Ewald**, Grenzacker, 2000 Hamburg 54; **Michael Schmidtke**, Mühlenholz 7, 2390 Flensburg; **Edgar Koch**, Bockenstr., 3044 Neunkirchen; **Josef Strater**, Franz-Busse-Str. 56, 5500 Trier; **Marion Rudolf**, Darmstädter Str. 40, 6082 Mörfelden; **Joachim Waithe**, Jenaer Str. 41, 2800 Bremen 1; **Bruno Herder**, Karl Wagenfelder Str. 12, 4790 Paderborn.

Clubmitglieder geben Tips

Andi Graf aus München hat sich intensiv mit „Phoenix" beschäftig. Er rät: Den letzten Vogel in der ersten Runde erst abschießen, wenn er sich auf den linken Bildschirmrand zubewegt. Dann den Finger auf dem Action-Knopf lassen. Die rechte Hälfte der Vogel-Staffel fliegt ins Dauerfeuer. Die roten und blauen Vögel geraten erst ins Wippen, wenn man den untersten abschießt. Vorsicht am Bildschirmrand: Die Vögel werfen dann Bomben, so daß man in der Falle sitzt. Taucht das UFO auf, so schnell wie möglich schießen. Kommt die erste Bombe zu nahe, Kraftfeld einschalten und weiterfeuern. So wird das rote Kraftfeld zerstört und auch etwas von dem blauen. Bei jedem UFO gibt es eine Stelle, aus der keine Bomben fallen. Hier kann das blaue Kraftfeld leicht zerstört werden. Auf dem Boden (in Bodennähe) sind die Bomben natürlich schneller. Deshalb das UFO nicht zu dicht herunterkommen lassen. Wer nach längerer Spielzeit mal eine Pause will, sollte die linke oder rechte Hälfte der Angreiferformation bei den kleinen Vögeln an den entsprechenden Bildschirmrändern ausschalten. Die restlichen Gegner können einen dann nicht mehr erreichen und es gibt etwas Ruhe. ● Zum „Defender" bemerkt Martin Wuttke aus Goslar (er hat nach eigenen Angaben 1.648.350 Punkte in vier bis viereinhalb Stunden erreicht!): Falls die Erde von Mutanten übernommen wird, das Raumschiff nach oben steuern, da die Mutanten meist im oberen Bildschirmteil angreifen. Dort im Zickzackkurs pendeln und laufend schießen.

ATARI fördert deutsche Olympiamannschaft '84

Das sollte jedes Clubmitglied freuen: Wenn sich im kommenden Jahr die deutschen Athleten in Los Angeles und Sarajewo mit den weltbesten Sportlern messen, ist auch ATARI dabei. Wir unterstützen unsere Olympiamannschaft mit unseren Computer-Systemen und Programmen und selbstverständlich auch mit Videospielen.

Fernseh-Termin

Das ist ein Muß für jedes ATARI-Clubmitglied: Am Samstag, dem 27. August 1983, zeigt das ZDF nachmittags die Sendung „Schau zu — mach mit". Dabei geht es erstmals um Computer in jeder Hinsicht. Gezeigt wird, was man mit welchen Geräten wie machen kann. Computer-Fans sollten sich beim ZDF melden, wenn ihnen die Sendung gefallen hat. Hier die Anschrift: ZDF - Redaktion Kinder und Jugend, Computer Corner, Postfach 40 40, 6500 Mainz 500. Im Kalender rot anstreichen!!

Was so ein Meister schafft bei der Meisterschaft

Im Frühtau zum Markte sie fahr'n, falldera — die fleißigen Leute vom Centipede Truck-Team, um alles für den großen Augenblick vorzubereiten, in dem es heißt: Joystick frei, Zeit läuft. Was zu tun ist, wer da mitmischt und wie es beim Kampf um Punkte und Titel zugeht, schildern wir Euch hier und bringen die Ergebnisse.

Dieser Truck hat's in sich: Videospielkonsolen, Monitore, Spieltürme, Markisen, Kabel, Mikrofone, jede Menge Preise, und so weiter und so weiter. Bis das alles aufgebaut ist und die Leute vom Team dem Boss melden können „Alles spielbereit", vergeht nur eine knappe Stunde. Eine stramme Leistung.

Unsere Spielleiter, Zeit- und Punktenehmer-Crew fahren mit einem separaten Bus zum „Tatort". Dort wird nochmals all das überprüft, was im Verlauf der Meisterschaft Kontakt haben soll. Stehen die Spieltürme richtig? Sind die Markisen stramm verzurrt? Liegen die Preise parat? — Aus den Außenlautsprechern fetzt inzwischen schon Musik. Und dann tauchen die ersten Meisterschaftsaspiranten auf.

Die Blicke sind gesenkt. Zunächst wenigstens. Denn Spiel hin, Spiel her: Meister werden möchte jeder. Aber steht man im Blickpunkt der Öffentlichkeit und der Mitbewerber, kann es einem doch ganz schön mulmig im Magen werden. Das anfängliche Zögern verfliegt, sobald die ersten Mutigen sich zur ersten Spielrunde zusammengefunden haben. Ist das Eis dann gebrochen, geht es Schlag auf Schlag: Teilnehmerkarten sind auszufüllen, die Kandidaten an die Konsolen zu führen und — auf die Plätze, fertig, los... Unser Tatzelwurm Centipede rast über die Monitore und alles steht im Bann des berühmt berüchtigten Getrappels.

Wenige Minuten nach Ende des Durchgangs sind auf der großen Anzeigetafel Punktestand, Name und Plazierung festgehalten. Die Spannung steigt, denn das Gefüge verändert sich ja ständig. Zwischendurch, in den Spielpausen, laufen Videofilme: Musik, Musik und nur Musik. Dazu kommen Atari-Überraschungen für alle, die da sind. So läuft das stundenlang. Den Spielern steht die Frage ins Gesicht geschrieben: Schaff' ich's, schaff' ich's nicht? Und könnte man in die Centipedler reinhören, würden wir uns wundern: 'Hoffentlich trifft den jetzt der Skorpion!' Klar, gewinnen will jeder.

So auch der folgende Fall: Stefan Bontade aus Homburg stand schon um neun Uhr früh bei uns, entschlossen, zu siegen. Auf Anhieb schaffte er 54.821 Punkte. Das blieb das Siegerergebnis. Und Stefan wartete bis zum Ende des Wettbewerbs. Sein Triumph kam nicht von ungefähr. Er hatte tagelang intensiv Centipede gespielt und sich optimal vorbereitet. Sein Lohn: Die Teilnahme an der Endausscheidung um den Centipede-Meister-Titel.

Aber es gab auch Überraschungen, wie z.B. dieser Atari-Fan (Abb.). Unser junger Freund kam mit seinem Bruder und wollte, zur Verblüffung des Teams, „auch" spielen. Wir besorgten einen Kasten, damit er die richtige Spielsteh-Höhe hatte, und er belegte mit 20.534 Punkten den ersten Platz in der Spielrunde.

Enttäuschungen haben wir ebenfalls erlebt, sogar Tränen. Doch allen Teilnehmern bleibt neben den Trostpreisen der Spaß und das Gefühl: „Ich bin dabeigewesen."

Was aber macht man, wenn der Stadtmeistertitel errungen ist, und es die eigene Mutter nicht glaubt? Das hat stattgefunden! Da geht man halt zu einem Atari-Offiziellen und läßt sich die frisch errungene Meisterehre schriftlich bestätigen. Mit Stempel und Unterschrift!



Die Super-Spielma



1

Das ATARI 600 XL Computer System komplett: 1.) Ein schneller Drucker, der 1025; 2.) der Disk Drive 1050 speichert Informationen; 3.) der neue Programmrecorder 1010.



2



3

aschine

Das Reizwort in der Welt der Videospieler heißt seit gut einem halben Jahr Atari 5200 „Das Computerspiel der Dritten Generation". Immer wieder sind wir gefragt worden, wann endlich diese Super-Spielmaschine kommt, wo sie zu haben sei, was sie leistet und, und, und ... Klar: Diese Super-Spielmaschine will jeder haben. Hier stellen wir sie vor. Aber nicht den Atari CX 5200, sondern das Atari 600 XL Computer-System.



ATARIs neuer Computer Star, der 600 XL — schick im Design, vollgepackt mit Elektronik

Verblüfft? Überrascht? Enttäuscht? Nicht doch! Das genaue Gegenteil sollte der Fall sein. Sehen wir uns die Sache mal gemeinsam an. Und schon jetzt machen wir jede Wette: Ihr werdet begeistert sein.
Der Atari CX 5200 als Spielcomputer mit riesiger Speicherkapazität, mit Supergraphik, hervorragendem Sound und einer Spielgeschwindigkeit, die ihresgleichen sucht, für rund 550 Mark — das ist die Spielmaschine schlechthin. Mit Top-Arkadenspielen in Heim-Version. Neuen Steuermöglichkeiten. In Amerika ein Renner.

Nur: In Deutschland wird er nicht zu haben sein. Warum? Nun, was haltet Ihr von einem 16 K RAM Computer, ausbaufähig auf 64 K RAM Speicherkapazität mit Supergraphik (256 Farben), hervorragendem Sound (3 1/2 Oktaven), unvergleichlicher Spielgeschwindigkeit für rund 550 Mark? Mit Top-Arkadenspielen, die mit den Originalen 100 %ig identisch sind? Neuen Steuermöglichkeiten. Eben dem Atari 600 XL Computer System.

Merkt Ihr was? Genau! Mehr Leistung, noch mehr Möglichkeiten fürs gleiche Geld. Warum, so haben wir uns gefragt, bringen wir eine Super-Spielmaschine, die zwar bestechende Graphik und realistischen Sound hat, mit der man aber nur spielen kann, heraus, wenn wir schon jetzt, und nicht erst in ferner Zukunft, zum gleichen Preis einen richtigen Computer der neuen Generation, der (fast) alles kann, anbieten können?

Und damit zur Super-Spielmaschine und Privat-Computer, dem Atari 600 XL Computer System. Die Programmiersprache BASIC ist fest integriert. Hier sei erwähnt (darauf sind wir sehr stolz), daß das Atari-BASIC über Besonderheiten verfügt, die Fachleute weltweit schätzen. So spezielle Grafik und Sound-Befehle, die das Spiele-Programmieren so einfach machen und die einzigartige Missile Grafik ermöglichen. 24 K ROM (Read Only Memory) stehen für unser BASIC zur Verfügung.

Dann haben wir eine professionelle Schreibmaschinen-Tastatur. Auch eine Besonderheit. Die Umlaute, also Ä,Ö, und Ü, können auf beliebige Tasten gelegt werden. Einfach die mitgelieferten Tastaturkappen abziehen und die entsprechenden Umlaut-Kappen draufsetzen. Fertig! Wer will und es auch beherrscht, kann auf die Tastatur sogar Kanton-Chinesisch legen.

Herzstück des Atari 600 XL Computer Systems ist der bewährte 6502C Microprozessor. Sein Grafikprogramm, wir erwähnen es ja oben, wird über den speziellen GTIA (Grafik Display Chip) gesteuert. Ihnen stehen zur Seite der Pokey (Tongenerator- und Steuerkontroll-Chip) und der Chip namens „Antic" (für Bildschirmkontrolle und Input/Output-Kontrolle).

Mehr Information gefällig? Bitte sehr: Elf Grafik-Stufen, 256 Farben, davon 128 gleichzeitig! Auflösung 320 x 192 Bildschirmpunkte und fünf Text-Darstellungsmöglichkeiten. Was will man, was wollt Ihr mehr? Peripherie selbstverständlich. Da möchten wir ein wenig ins Schwärmen kommen.

Texte sollen ja gedruckt werden. Ob das nun Briefe oder Programm-Listings sind. Die Wahl liegt bei Euch, denn unsere Techniker haben sich einige Alternativen einfallen lassen, um allen Bedürfnissen, die von Anwender zu Anwender unterschiedlich sind, gerecht zu werden.

Wer's ganz professionell mit gestochen scharfem Schriftbild mag und einen guten Ein„Druck" hinterlassen will, wird sich für unseren 1027 entscheiden. Einzelblatteinzug oder Rolle im Format A 4 — er schluckt beides. Und bedruckt das mit 40 Zeichen pro Sekunde.

Die schnellste Art zu drucken bietet der 1025, 80-Zeichen-Drucker. Dazu jede Menge Veränderungsmöglichkeiten beim Schriftbild, so etwa breitlaufende oder schmallaufende Schrift.

Computerfreunde, die es lieber vielfarbig haben, können ebenfalls aus dem Vollen schöpfen: Für sie ist der Atari 1020 Color Printer genau richtig. Der kann auch plotten, also vierfarbig zeichnen.

Auf der Consumer Electronics Sommer Show in Chicago fand das Design des Atari XL Computer Systems Beifall bei den Fachleuten. Die Gestaltung des neuen 1010 Programm-Recorders fügt sich folgerichtig nahtlos in die der anderen Komponenten. Auf ganz normalen Music-Cassetten können damit Computerprogramme gespeichert werden. Eine Reihe Software für das Atari 600 XL Computer System wird ebenfalls auf Cassette geliefert. So etwa auch die zahlreichen Lernprogramme, die den Umgang mit dem Atari XL Computer System verblüffend einfach machen, weil alles erläutert wird. Dazu aber weiter hinten mehr.

Na, wer jetzt noch nicht auf den richtigen Computer-Geschmack gekommen ist... „Und wie sieht es mit anderen Speichermöglichkeiten aus?" hören wir da die Freaks fragen. Die Antwort heißt Atari 1050 Disk Drive, auf der Disketten mit doppelter Dichte (Double/Dual Density) gefahren werden. Eigens dafür haben wir ein neues Betriebssystem, DOS III (das ist die Abkürzung für Disk Operating System) in deutscher Sprache entwickelt, mit dem Ihr rasch Zugriff zu allen Daten habt, die Ihr benötigt. Für Leute, die genauere Informationen wünschen, dies: Auch hier wird mit 5 1/4 Zoll Disketten gearbeitet, auf denen 127 K Bytes speicherbar sind. Das entspricht etwa einem Umfang von rund 100 A 4 Seiten! Auf Diskette gibt es außerdem eine reichhaltige Spielebibliothek, die ständig erweitert wird. Dieser Disk-Drive hat auch ein Herz: Den bewährten 6507 Microprozessor. Maximal vier der Drives können an das 600 XL Computer System angeschlossen werden.

Wenn nun jemand annimmt, daß die Software vom Atari 400 oder 800 nicht mehr auf dem Atari 600 XL Computer System läuft, der hat sich getäuscht. Die gesamte bisher bestehende Atari Software ist natürlich mit den neuen Geräten kompatibel.

Irgendwer scheint da ungeduldig zu werden. Wo die Spiele bleiben? Die Programme! Bitte sehr: DONKEY KONG ist seit gut einem Jahr der absolute Smash-Hit in der Videospiel-Szene. Kaum ein echter Videospiel-Fan, der nicht danach giert, den fässerwerfenden Riesenaffen und seinen Gegenspieler Mario, endlich mal in der Konsole zu haben.

Bisher war's so, daß es allenfalls einen miserablen Verschnitt des Arkadenspieles gab, nie aber die Original-Version, die ja bekanntlich vier Bildschirme hat.

Die Super-Spielmaschine

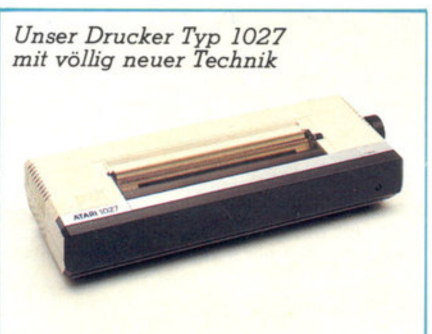
Vier Bildschirme, Original-Arkadenqualität — das ist der DONKEY KONG für das Atari 600 XL Computer System. Denn weniger wäre uns für Euch nicht gut genug gewesen. Für die wenigen, die dieses Topspiel nur vom Hörensagen kennen, nochmals kurz der Ablauf: DONKEY KONG, der Riesenaffe, hat die Freundin von Mario, dem kleinen, mutigen Zimmermann, auf einen Wolkenkratzer entführt. Mario macht sich auf, die hilfeschreiende Schöne zu retten. Der Affe schmeißt mit Fässern, um die Rettung zu verhindern. Und das Erklimmen der zahlreichen Leitern bei gleichzeitigem Ausweichen vor den kollernden Fässern ist nicht einfach. Zumal sich Flammen aus einem Ölfaß bewegen und Mario das Leben noch schwerer machen. Glaubt man, die Rettung sei geschafft, wechseln wir ins zweite Bild. Hier müssen Nieten aus den Stützen entfernt und jede Menge punkteträchtiger Gegenstände eingesammelt werden. DONKEY verzichtet auf die Fässer und verläßt sich ganz auf die schützenden Flammen.

Die dritte Runde dient mehr der Entspannung. Das erste Bild taucht wieder auf; diesmal jedoch kollern die Fässer in gewaltigen Schwüngen abwärts. Dann geht es in die Vollen! Die berühmte Fahrstuhlszene bringt selbst den ausdauerndsten Computerspieler aus der Fassung, denn hier haben wir's mit der eigentlichen Tücke des Objekts zu tun. Ist schließlich auch diese Hürde überwunden, bleibt „nur noch der Wolkenkratzer..." Ein Superspiel! Und das schönste daran: DONKEY KONG wird als Spielset mit Joysticks zum Sonderpreis angeboten.

Der Vierfarbplotter 1020 — ideal für Grafiken



Unser Drucker Typ 1027 mit völlig neuer Technik



Anders als der Atari CX 2600, das Videospiel-Computer System, ist das 600 XL Computer System erst in zweiter Linie zum Spielen gedacht. Es bietet, wir haben es schon gesagt, schier grenzenlose Möglichkeiten. Wer z.B. das 600 XL Computer System zum Lernen nutzen will, dem sei das Lern-Set empfohlen. Das besteht aus einem Cassetten-Recorder und dem Cassettenprogramm AUFGEPASST/KAMPF DER KÄFER. Ein neuartiges Rechen- und Mathematik-Lernspiel aus der exclusiven Programmreihe „SPIELEND LERNEN MIT ATARI".

Der wichtigste Schritt aber für jeden Computerbegeisterten ist, selber zu programmieren. Dazu, als unentbehrliche Hilfe für Einsteiger ist die Computerei, gibt es natürlich auch: Das Cassettenprogramm „PROGRAMMIEREN LEICHT GEMACHT". Tagesschausprecherin, Dagmar Berghoff kommentiert und erläutert Schritt für Schritt in einem sechsteiligen Kurs den Umgang mit dem Atari 600 XL Computer System. So werdet Ihr mit der Tastatur vertraut, lernt Befehlstechniken und das Basic-Grundvokabular. Einfacher kann man Programmieren wirklich nicht lernen!

Habt Ihr schon Euren Computer im Schrank?

Mit Videospiel- und Computer-Unterbringung ist das ja stets so eine Sache. Solange alles sorgfältig untergebracht ist, zieht sich niemand den Zorn der Hausfrau und Mutter zu. Wehe aber, wir treten in Aktion. Schon beginnen die Probleme.

Die Anlage muß schließlich erst aufgebaut werden und danach heißt es: Alarm! Wie schnell passiert es, daß jemand aus dem Familienkreis auf den kostbaren SpielCassetten steht oder eine Kabelverbindung in die Binsen geht. Mal davon abgesehen, daß der obligatorische Kabelsalat — Adapter, Joysticks, Antennenkabel — nun wirklich keine Augenweide ist.

Doch diese Probleme gehören fortan der Vergangenheit an. Die namhaften Designer des Möbelspezialisten interlübke haben sich den Kopf darüber zerbrochen, wie man die elektronischen Medien generell und Videospiele speziell in das Wohnzimmer dezent und gekonnt integrieren kann. Und sie sind selbstverständlich — in Zusammenarbeit mit Atari — zu einer Lösung gekommen. Jedes Ding hat einen Namen. So auch dieses Videospiel-und Computer-Möbel, das schlicht und einfach „DUO" heißt. Hinter diesem Namen verbirgt sich ein Drehcontainer. Darin ist ausreichend Platz für Euer ATARI-Videospiel, den Fernseher und natürlich die SpieleCassetten. Joysticks und dergleichen Zubehör mehr lassen sich ebenfalls gekonnt verstauen.

Plus bei „DUO": Der Drehcontainer läßt sich, wie der Name bereits sagt, nach allen Seiten drehen. So könnt Ihr bequem im Sessel sitzen oder Euch sonstwo bewegen und dem Atari-Spielspaß frönen. Vorausgesetzt, Ihr habt das Spielcenter entsprechend auf Blickwinkel gebracht.

Peter Maly und Hans Hopfer, international bekannte Designer, fanden neben einem schicken Design, das aus der Wohnung halt mehr macht, ideale Maße für das Spielecenter: 115 cm Höhe, 49 cm Breite, und 49 cm Tiefe. Anders gesagt: Klein aber fein. Dazu die Auswahl zwischen vielen Farben. Rot oder weiß oder grau und schwarz und gelb und blau. Irgendwas Passendes ist garantiert dabei.

Wir finden die Idee großartig. Tja, und wenn Ihr auf der Berliner Funkausstellung seid, dann könnt Ihr Euch selbst ein Bild von Duo machen. Mit Atari drin. Auf dem Atari-Stand. Gut, nicht wahr? Finden wir auch!

Pole Position
Mit Vollgas in die Kurve

Rasante Fahrspiele gehörten schon immer zu den „Rennern" unter den Videospielen — nicht nur, weil es dabei so schnell läuft. Jeder Rennbegeisterte wird schon mal die einmalige Atmosphäre geschnuppert haben: Volle Tribünen, tausende von Zuschauern längs der Piste, heulende Motoren, Benzingeruch, quietschende Reifen. Und wer hat sich da noch nicht gewünscht, einmal selbst in einem Formel-I-Flitzer zu sitzen und wie Niki Lauda loszudonnern?

Wenn Ihr auf den Geschmack gekommen seid, dann heißt es jetzt Einsteigen in „Pole Position". Bei diesem wohl erfolgreichsten Fahrspiel überhaupt ist alles möglich: Realistisches Fahren, Ausweichen, Schalten, Überholen. Aber fangen wir von vorne an. Wie es sich für ein echtes Rennen gehört, wird zunächst eine Qualifikationsrunde gefahren, um die Spreu vom Weizen zu trennen. Die Rennstrecke von Malibu muß nämlich in einem bestimmten Zeitlimit durchfahren werden; zudem entscheidet Eure Vorlaufzeit über den Platz Eures Flitzers bei der Startaufstellung.

Natürlich will ein echter Rennfahrer wissen, wie schnell er ist, um im richtigen Augenblick schalten zu können. Und bei den Trainingsrunden steht üblicherweise jemand mit der Stoppuhr dabei, um die Durchschnittgeschwindigkeit der Runde zu ermitteln. Dann möchte man auch erfahren, wie weit man im Rennen gekommen ist. All diese Informationen werden Euch in „Pole Position" selbstverständlich geliefert. Und nun los! Den Joystick nach vorn und Gas beim Anfahren. Unerbittlich läuft die Zeit. Euer Tacho oben zeigt an, daß Ihr die richtige Drehzahl erreicht habt, um den Joystick nach hinten zu ziehen und mit High Speed zu fahren. 200 Meilen Höchstgeschwindigkeit sind drin! Links und rechts fliegt alles vorbei. Noch gerade Strecke. Da vorn der erste Konkurrent. Runterschalten! Gas! Wusch — vorbei. Achtung, Kurve — nadelscharf. Was rattert da? Ihr seid auf der Grasnarbe. Zurück auf die Piste und weiter. Das Feld überholen wir Wagen um Wagen und ... in jeder Kurve legen wir uns richtig in die Kurve. Vorsicht jedoch bei zu hohem Tempo im falschen Augenblick. Da fliegt man erbarmungslos von der Bahn oder rammt einen anderen Renner. Die sonst gültigen Rennregeln müssen bei „Pole Position" natürlich eingehalten werden. Wo bliebe sonst der Realismus? Aber was sollen wir viel erzählen — „Pole Position" müßt Ihr einfach gespielt haben. Auf Eurem ATARI CX 2600 oder dem 600 XL Computer-System.



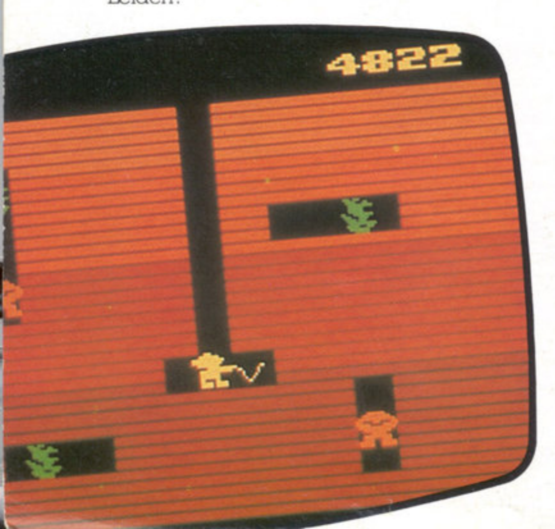
Dagegen ist die Formel 1 ein Seifenkistenrennen

Drei Knüller der Extra-Klasse

DIG DUG — eine wüste Buddelei

Für Fans wieder ein Grund zur Freude: DIG DUG ist endlich ebenfalls für Atari CX 2600 zu haben. Und für das Atari 600 XL Computer System!

Gärtner haben's nicht leicht. Ständig die Sorge um die richtige Witterung, Ärger mit Maulwürfen, Wühlmäusen und Insekten. Und der Lohn? Man kennt das ja. Doch was ist dies alles gemessen an DIG DUG's Leiden?



Darum geht es: In DIG DUG's Garten ist der Bösewicht Pooka versteckt und hat kräftig Erde aufgewühlt. DIG DUG läßt das selbstredend nicht auf sich beruhen, sondern geht der Sache im wahrsten Sinne des Begriffes auf den Grund. Nun gehört Pooka zu jenen Übertätern, die erst lauern und dann angreifen. Deshalb ist unter Tage Vorsicht geboten. Der Bursche wird, sobald erreicht, einfach aufgepumpt und — Bumms — ist dem Spuk ein Ende gesetzt. In einem Stollen allerdings nur, denn ein Pooka kommt selten allein. Bei DIG DUG sind es anfangs gleich vier. Ein fünftes (Un-)Wesen ist auch im Bunde, Frygar, der Drache. Wie's Drachen so an und in sich haben, speit der Feuer. Die Situation ist also ausgesprochen brenzlig für DIG DUG. Um ihn zu vertilgen, muß DIG DUG von der Seite an ihn herangeführt werden. Und dann wird gepumpt, was das Zeug hält.

Glücklicherweise verfügen wir aber noch über weitere Möglichkeiten der Monstervertilgung, die uns überdies Punkte bringen. Steine liegen im Tunnelsystem herum und können im geeigneten Augenblick so unterminiert werden, daß sie herunterfallen und die Pookas oder Frygar außer Gefecht setzen. Sobald zwei Steine gefallen sind, hat DIG DUG sein gärtnerisches Erfolgserlebnis: Da blüht eine Blume oder wächst Salat, Gemüse dieser oder jener Art. Kann DIG DUG die pflücken oder ernten, gibt es Extrapunkte.

Wie alle Atari-Spiele ist auch DIG DUG ein Spiel mit Pfiff, denn sonst wär's leicht — zu leicht. Der Haken bei dieser Geschichte ist, daß die Monster sich plötzlich in Geister verwandeln und so die Erde durchdringen können, um in den nächsten Stollen zu gelangen. Wer die erste Runde überstanden hat, darf sich auf schweißtreibende Aktion vorbereiten. Denn das Tempo wird natürlich immer schneller. Seid Ihr auf den Geschmack gekommen? Dann laßt Euch DIG DUG doch gleich mal bei Eurem Atari-Händler zeigen und probiert es aus.



Über 2.000 Mitglieder gibt es bis heute in den rund dreißig ATARI-User-Clubs bundesweit. User-Club heißt: Hier finden sich die aktiven ATARI-Computerfreunde zum Meinungsaustausch zusammen, lernen von- und miteinander, tauschen Programme, stellen eigene Programme vor und vieles andere mehr. Den ersten „leibhaftigen" Kontakt der User-Clubs untereinander und der Mitglieder aus verschiedenen Städten gab es am 2. und 3. Juli im Hotel Sauerlandstern.

Allerhand im Sauerland



ATARI-User im Sauerland: (v.l.) Nevil James aus Frankfurt, Frank Gerecke aus Berlin, Stephan Müller und Holger Kipp aus Holzminden

An Themen ist bei einem solchen Treffen natürlich kein Mangel, und Kontaktschwierigkeiten sind ATARI-Computer-Freunden ohnehin fremd. In diesen zwei Tagen wurden enge persönliche Kontakte geknüpft, die dazu beitragen, daß der Informationsfluß zwischen den Clubs gefördert wird, denn man kennt seinen Ansprechpartner am „anderen Ende". Entscheidend bei diesem ersten Treffen und zugleich erfreulich: Fast alle ATARI-User-Clubs waren im Sauerland vertreten! Der Themen-Schwerpunkt des Treffens galt dem Problem Software-Kopie bzw. Raubkopieren. Daß und wie man kopiert,ist längst bekannt. Doch nur die wenigsten wissen um die Folgen dieses illegalen Vorgehens: Für viele Händler ist der Software-Import unattraktiv geworden, da z.B. von 100 importierten Spielen nur zehn verkauft werden können. Grund: Innerhalb von zwei Tagen sind diese Programme in ganz Deutschland als Kopien verbreitet. Auch wenn man so billig an Programme herankommt, sollte eines klar sein: Nicht nur, daß das Kopieren strafbar ist. Eine große Anzahl interessanter Programme geht so an uns, den Usern, vorbei. Und wie jeder weiß, braucht man einige Zeit, um ein Programm zu schreiben. Wozu sollten wir uns die Mühe machen, wenn ein selbst geschriebenes Programm irgendwo kopiert auftaucht und wir dabei leer ausgehen?

Die APX-Börse (also ATARI-Programm-Börse) in Deutschland war zweites Schwerpunkt-Thema! Die ersten Programme, von Usern geschrieben, werden ab Mitte August zu haben sein. Die Teilnehmer beim Treffen waren von der APX-Idee an sich und den sich daraus ergebenden Möglichkeiten angetan.

Und worüber sprechen und diskutieren User unter sich wohl sonst? Klar — vom Computer und seinen Möglichkeiten. Vielleicht seid Ihr ja beim nächsten Treffen mit dabei.

Der Computer-Doktor antwortet

Nicht nur Neulinge, die mit dem ATARI-Computer arbeiten, haben irgendwann Fragen oder stehen vor kleinen Problemen, die andere Computerfreunde nicht beantworten oder lösen können. Da in der Clubzentrale bestimmte Standardfragen immer wieder gestellt werden, haben wir den Computer-Doktor gebeten, sie an dieser Stelle zu beantworten. Generell rät er Euch aber: Schließt Euch einem der vielen ATARI-User-Clubs an. Dort bekommt Ihr alle Informationen, könnt Meinungen und Programme austauschen und neue Freunde finden.

Frage: Wenn ich PRINT A, B, C, D usw. eingebe und dann RUN drücke, stehen die Zahlen nicht untereinander.

Gebt den Befehl POKE 82,0 ein.

Frage: Wie erfahre (errechne) ich die Bildschirmadresse?

DLI=PEEK (560) + PEEK (561) x 256: SCREEN=PEEK (DLI+4) + PEEK (DLI + 5) + 256

Frage: Wie kann ich die Tastatur abfragen?

```
10 PRINT PEEK (764)
20 GOTO 10
RUN
```

Nun könnt Ihr die Werte direkt vom Bildschirm ablesen.

Frage: Wie kann ich verhindern, daß der Bildschirm nach ca. fünf Minuten die Farbe wechselt?

Am Ende des Programms POKE 77,0 eingeben. Falls das noch nicht reicht, den Befehl nochmals in der Mitte des Programms eingeben.

Frage: Ich liste mein Programm und möchte es an einem bestimmten Punkt stoppen. Wie wird das gemacht?

Wenn Ihr LIST (L.) und Return eingegeben habt, könnt Ihr durch gleichzeitiges Drücken der CTRL Taste und der 1 das Programm stoppen. Nach nochmaligem Drücken beider Tasten läuft das Programm weiter.

Frage: Wie erfahre ich, welches Operating System ich im Computer habe?

PRINT PEEK (65528) eingeben und dann Return drücken. Wenn jetzt 255 erscheint, arbeitet Ihr mit dem Operating System 255.

Frage: Wie erfahre ich, wieviel Speicherplatz ich noch habe?

PRINT FRE (0) und Return eingeben. Dann das Ergebnis durch 100 teilen. Ergebnis: Rest-Speicherplatz. Zum Beispiel 37238: 100 = 37.238 K.

Frage: Passen amerikanische Joysticks an den deutschen ATARI 400/800?

Ja!

Frage: Welche Schnittstelle hat der ATARI 400/800?

RS 232 bzw. V 24.

Frage: Passen meine Telespielcassetten in den Atari 400/800?

Nein. Die Maße der Cassetten sind anders und die Programme können in dieser Form nicht vom Computer gelesen werden.

Frage: Bis zu welcher Speicherkapazität kann der ATARI 800 aufgerüstet werden?

Bis zu 128 KB.

Frage: Welchen Microprozessor haben die ATARI-Computer?

Es ist der 6502.

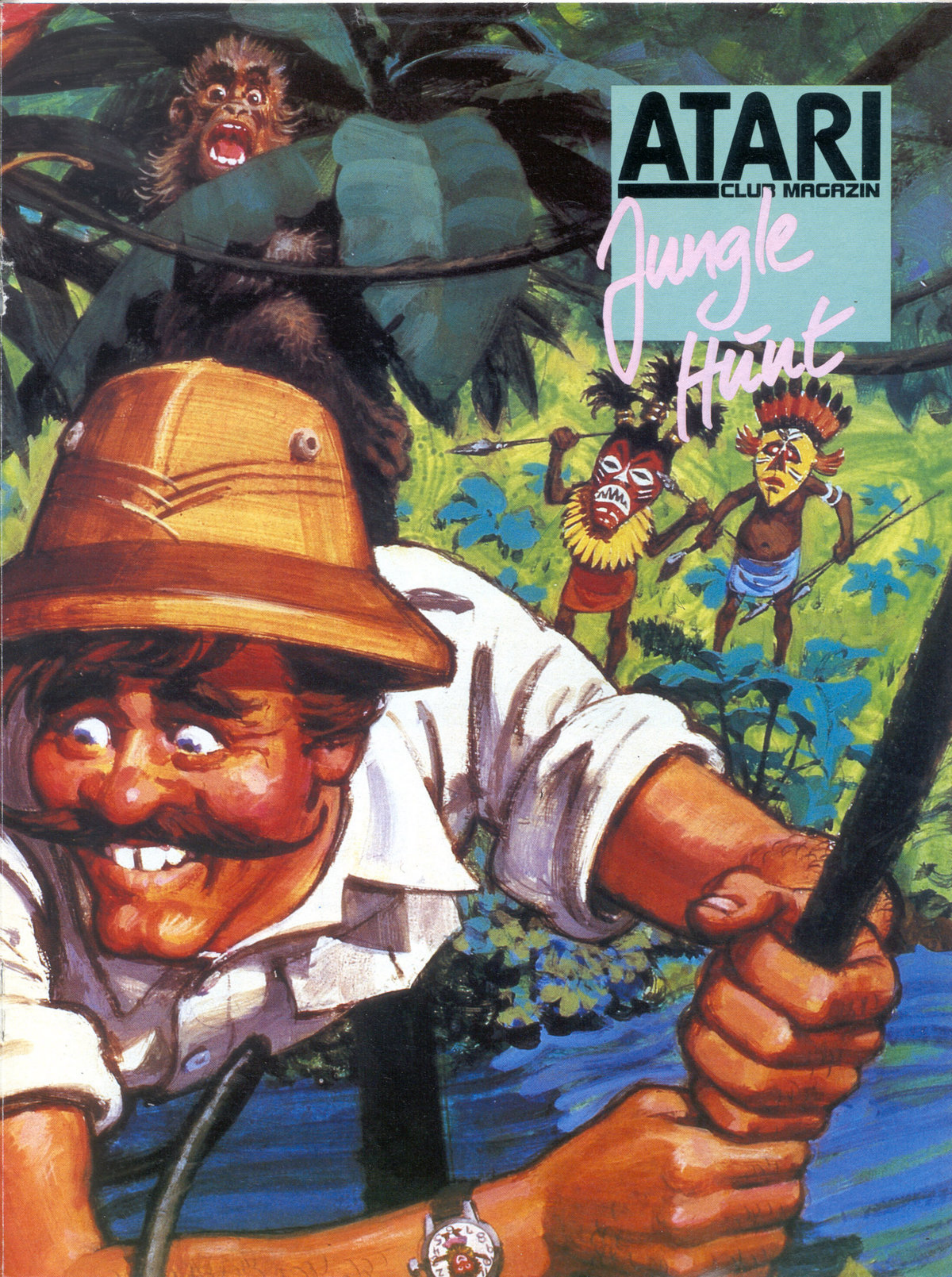
Frage: Wie erfahre ich, ob ich den ITIA oder den GTIA-Chip im Computer habe?

Beim PAL-System ist immer der GTIA-Chip eingebaut

Frage: Brauche ich einen Monitor, um mit dem ATARI-Computer arbeiten zu können?

Alle ATARI-Computer können an ein normales Fernsehgerät angeschlossen werden. Der 800 und der 600 XL sind wahlweise an einen Monitor anschließbar.


C. Kenyon


ATARI
CLUB MAGAZIN
Jungle Hunt



Die Affen rasen durch den Wald

Das ergrimmt selbst das friedlichste Känguruh: Die unverschämte Affenbande aus der unmittelbaren Nachbarschaft (zweite Liane von rechts, große Palme, dritte Etage links) hat Baby Känguruh entführt! Nun hüpft der Winzling mit leerem Magen und Unbehagen in seinem kleinen Känguruh-Beutel hilflos hin und her und wartet auf Mama Känguruh.

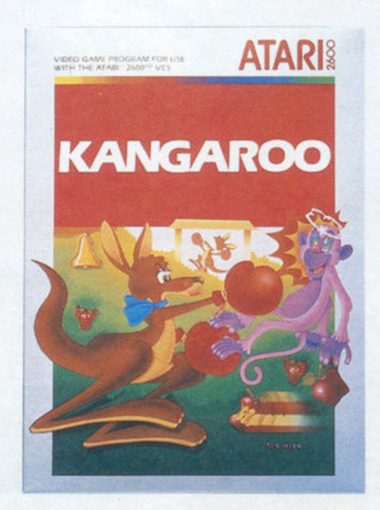
Na, das kann ja heiter werden! „Kangaroo" heißt der Spielhallenknüller, den Euch Atari — wie immer exklusiv — auf Programm-Cassette bringt. Ein Leckerbissen, in dem Gag auf Gag folgt!

Mama Känguruh muß einige Hindernisse überwinden, bevor sie Baby tröstend die Hand schütteln kann. Immerhin haben die Affen ihr Haus hoch gebaut. Und für Känguruhs ist der Weg baumaufwärts wahrhaftig nicht leicht. Zumal die dreisten Baumbewohner alles nur Erdenkliche tun, um Babys Rettung zu verhindern. Sie werfen mit Kokosnüssen von der Seite und von oben und lassen sich sogar auf eine handfeste Keilerei ein. Da Känguruhs aber bekanntlich im Boxen unübertroffene Meister sind, ziehen die Affen zwangsläufig den Kürzeren. Vorausgesetzt, Ihr habt den Joystick im Griff und landet die Haken auf den Punkt genau.

So geht es von einer Baumetage über Leitern zur nächsten. Den Kokosnüssen könnt Ihr durch Springen oder Ducken ausweichen. Kommt aber bloß nicht auf die Idee, daß da ein Schema hineinzubringen sei. Das wäre zu einfach. Pro Etage winken köstliche Früchte, Erdbeeren z.B. und Himbeeren, die der Känguruh-Mama Stärkung bringen — und Euch Punkte.

Oben angelangt, doch noch nicht ganz am Ziel, wird heftig die Glocke geläutet, und dann heißt's, die letzte Leiter im Sprung nehmen und Baby Känguruh in die Arme schließen. Und was hören wir da? „I Came From Alabama" schallt es aus dem Lautsprecher. Pech für uns, wenn wir jetzt schon frohlocken. Die nimmermüde Affenschar hat während dieser Erholungs- bzw. Verschnaufpause Baby schon wieder geklaut. Diesmal einige Etagen höher.

Was vorher die Leiter war, sind diesmal Stufen. Und weh' dem, der danebentritt! Eine solche Kopflandung übersteht nicht mal das stärkste Känguruh... Davon solltet Ihr Euch gleich selbst überzeugen: Ein Spiel für Kenner und Könner!



Von Liane zu Liane

Wer denn eigentlich dieser Safari-Sam ist, wollten neue Club-Mitglieder wissen. Alte ATARI-Videospiel-Hasen wissen natürlich sofort Bescheid. So heißt der Star des neuen Hits „Jungle Hunt" (Dschungeljagd). Und darum geht es: Safari-Sams Begleiterin wurde von Eingeborenen entführt. Unser Held macht sich auf den Weg, sie zu retten, denn die Urwaldbewohner könnten Kannibalen sein.

Wie jedermann weiß, steckt so ein Urwald voller Hindernisse und Gefahren. Im ersten Spielabschnitt wandeln wir der Einfachheit halber auf Tarzans Spuren — hangeln von Liane zu Liane, um schließlich zum Krokodilssee zu gelangen. Der Name kommt nicht von ungefähr. Es wimmelt nur so von beißfreudigen Reptilien, die mit wohlgezieltem Dolchstoß beseitigt werden müssen. Die Höhe der Punktzahl, die es dafür gibt, hängt übrigens davon ab, in welcher Wassertiefe der Angreifer abgewehrt wird. Neben den Krokodilen droht aber noch eine andere Gefahr! Wer beim Tauchen nicht aufpaßt, dem geht möglicherweise die Luft aus, und damit wäre dieses Abenteuer unter Wasser vorzeitig beendet.

Danach heißt es, die Beine in die Hand nehmen und bergauf gelaufen. Felsbrocken unterschiedlicher Größe sausen Safari-Sam entgegen, denen er sich duckend oder springend ausweichen muß. Im Finale stehen wir schließlich den Entführern direkt gegenüber, und ... aber wozu lange reden? „Jungle Hunt" müßt Ihr spielen!

Die Galaxians kommen



Einfach Spitze dieses Spiel! — Das ist die einhellige Meinung der ATARI-Fans, die „Galaxian" schon mal gespielt haben. Eine entfernte Ähnlichkeit mit unserem Hit „Space Invaders" irritierte unsere Freunde nur anfangs. Denn schon nach wenigen Augenblicken zeigt sich, wie anders die Angreifer aus dem All sind.

Der Aufmarsch findet in Staffelreihen statt — schließlich kämpft man im Kosmos nach System — und alles wirkt friedlich bis, ja bis die ersten Sturmspitzen ausscheren und mit Gesause auf uns stürzen. Wer da nicht aufpaßt, dem fliegen die berüchtigten explosiven Eier um die Ohren. Aus dem zunächst langsamen Reigen der „Galaxians" entwickelt sich im Spielverlauf ein rasender Elektronenwirbel, der einen schlicht zur Verzweiflung bringt. Und was zuvor noch leicht von der Hand ging, nämlich die Abwehr der aggressiven Fliegen, wird zur fast unlösbaren Aufgabe. Wovon Ihr Euch überzeugen solltet!

VCS Peripherie

Jetzt bringen wir mehr Tempo ins Spiel!

Tolle Spiele, schnelle Spiele, schöne Spiele — so schreibt Ihr uns immer wieder — bringt ihr raus. Aber wann kommt endlich der Trakball oder ein Super-Joystick, extra für den ATARI gemacht? Gut Ding will Weile haben. Und unsere Techniker brauchen Zeit, um zu entwickeln, was wir hier heute stolz präsentieren: Die neuen, superschnellen und genauen Steuereinheiten. Von Atari für Atari.

Vom Trakball habt Ihr schon gehört. Das ist jene Steuerkugel, die bei entsprechenden Spielen wie z.B. Centipede, enormes Tempo ermöglicht — für den Spieler! Damit verbessern sich die Punktesteigerungschancen beträchtlich. Diese Kugel ist im Vollkreis steuerbar. Sie hat, anders gesagt, im Winkel von 360 Grad dauernd Kontakt. Oben, unten, links, rechts, diagonal usw. Der Trakball ist **die** Steuereinheit für Atari-Spieler. Wer an Atari-Automaten schon mal Centipede gespielt hat, weiß das zu schätzen.

Auf eine andere Steuereinheit sind wir besonders stolz, denn sie ist völlig neuartig konzipiert. Das heißt, sie liegt gut in der Hand, ist extrem stabil und vor allem präzise. Unser Pro Line 2000 Joystick gilt, verschiedene Fachmagazine haben uns das bestätigt, als der fortschrittlichste Joystick für den ATARI CX 2600 und die ATARI Computerfamilie. Folgerichtig gehört er zum Donkey Kong Spielset.

Speziell für die kleineren Atari-Spieler, Eure Brüder und Schwestern, die sich bald mit den Figuren von Walt Disney und den Sesamstraßen-Charakteren vergnügen können, haben wir ein sogenanntes „Touch Pad" herausgebracht. Das entspricht in der Größe und der Griffigkeit bei der Bedienung genau dem, was kleinere Kinder brauchen, um erfolgeich spielen — und lernen — zu können. (Seid also mal richtig nett und teilt den Atari-Spielspaß mit Euren jüngeren Geschwistern. Ihr könnt ja als eine Art „Lehrmeister" fungieren.

Das ganze Glück jeden Atari-Spielers ist ein vernünftiger Joystick. Die weiteren Möglichkeiten haben wir oben gezeigt. Zuweilen jedoch wird das Glück getrübt, wenn im Eifer der PAC-MAN-Hatz oder im Getümmel mit den Galaxians ein leises Knacken verkündet: Ich, Joystick, hab' keinen Kontakt mehr. Nach Bruch des Reglers bricht auch zumeist des Spielers Herz. Punkte ade!

Punkte im laufenden Spiel können wir auch jetzt noch nicht festhalten, wenn's wirklich mal knackt. Doch der Joystick läßt sich retten. Mit unserem neuen Reparatur-Set: Schaltung, Kontaktring, Handgriff, Federn — alles drin. Einen Schraubenzieher habt Ihr ohnehin zur Hand. Unten die vier Schrauben gelöst, die defekten Teile gewechselt, fertig! Das Reparatur-Set sollte jeder Atari-Spieler im Hause haben. Für alle Joystick-Ausfall-Fälle.









Neue Steuereinheiten (v.l.): Touch Pad, der bewährte Joystick, unser Pro Line 2000, Reparaturset und der Trakball



ATARI CLUB MAGAZIN

PUNKTE SAMMELN LEICHT GEMACHT

Wo, bitte, geht's zum Bazar?

Wer kennt sie nicht, die „Jäger des verlorenen Schatzes"? Die Atari-Spielcassette ist ein ebenso großer Hit wie Steven Spielbergs Film. Doch während im Film Indiana Jones allen Gefahren zum Trotz gut über die Runden kam, gab und gibt es Schwierigkeiten bei manchen Mitspielern. Die Situation ist also ähnlich wie bei den Swordquest-Cassetten. Wir haben lange nachgedacht, ob's nicht vielleicht unfair gegenüber den Könnern der „Raiders"-Spieler wäre, Lösungshilfe zu geben. Dann aber meinten unsere Kollegen aus der Programm-Entwicklungsabteilung, die Sache sei tatsächlich nicht einfach zu lösen. Gut. Die beiden (!) Joysticks zur Hand, Power on und hinein ins Spielgeschehen.

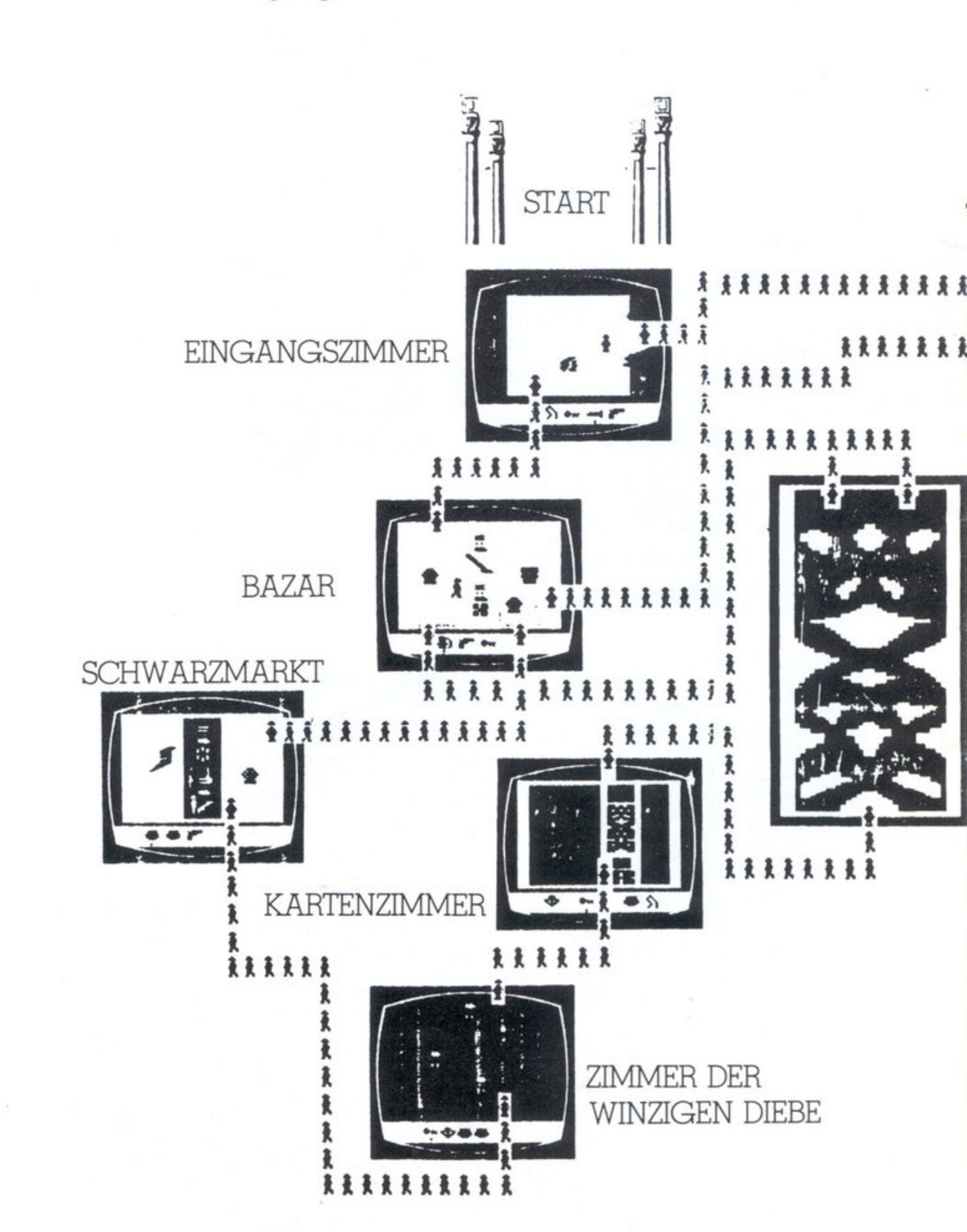
Wir starten im Eingangszimmer. Am unteren Bildschirmrand befindet sich der Ausgang, durch den wir auf den Marktplatz (Bildschirm 2) gelangen. Der Marktplatz ist der Bazar, in dem reichlich Körbe stehen. Zwischen diesen laufen wir hindurch und sammeln folgende Gegenstände: Den Schlüssel, einen Revolver, eine Granate und ... den Knauf des Stabes von Ra. (Der ist in der Bedienungsanleitung absichtlich nicht aufgeführt!) Diesen Knauf findet Ihr in einem der Körbe. Seid geduldig, denn er taucht nur gelegentlich auf. Ihr braucht ihn aber, um zu erfahren, wo der Schatz sich befindet! Und er wird später im Spiel wieder eingesetzt, wenn Ihr das geheime Kartenzimmer erreicht habt. Seid Ihr soweit?

Dann zurück ins Eingangszimmer. Mit der Granate sprengen wir ein Loch in die rechte Wand. Wichtig dabei: Sobald Ihr mittels Actionknopf (rechter Joystick) gezündet habt, nichts wie raus. Sonst fegt Euch die Wucht der Explosion aus dem Spiel.

Anschließend begeben wir uns wieder ins Eingangszimmer, ergreifen die Uhr, die sich genau in der Mitte des Zimmers befindet und bewegen uns in Richtung rechter Bildschirmrand. Wir gelangen in den „Saal des blendenden Lichts". Hier hilft nur Arbeit! Nehmt entweder den Revolver oder die Peitsche, um herauszukommen, und schlagt bzw. schießt auf die Wand. Aber bleibt sofort nach dem Schießen oder Schlagen stehen, denn wenn wir gegen die Wand stoßen, verschließt sich das Loch in Sekundenschnelle wieder. Nun durchsieben wir die Wand, bis ein Loch entstanden ist, das uns Platz zum Durchgehen bietet. Was sehen wir? Die Schatzkammer. Wir benötigen jetzt die Uhr! Geduld, Freunde. Es heißt warten bis die Uhr auf „halb" steht. Dann sammeln wir Münzen ein. Falls das nicht gelingt, habt Ihr zuviele andere Gegenstände. Einen davon müßt Ihr ablegen (z.B. die Flöte). Wir brauchen zum Weiterkommen zwei Körbe voll Münzen und das Henkelkreuz!!

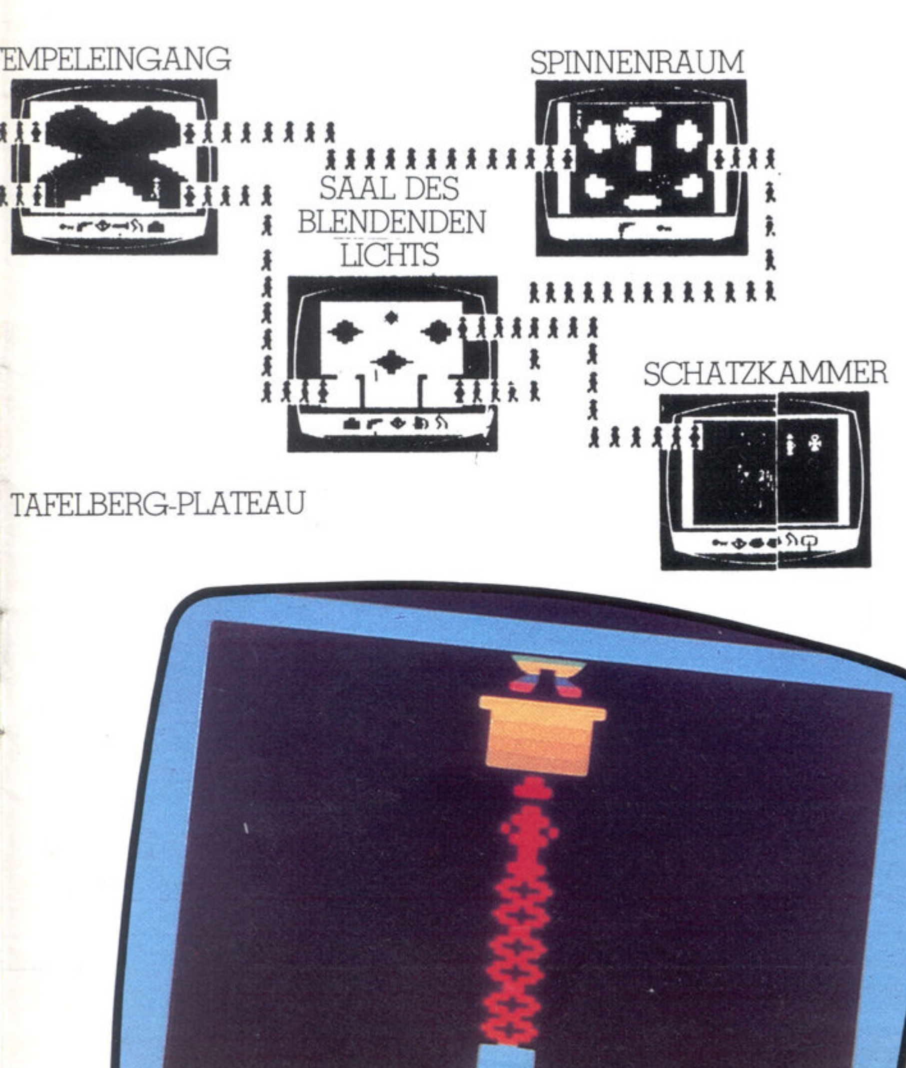
Auf dem Inventar solltet Ihr im nächsten Bild folgende Gegenstände haben: den Knauf des Stabes von Ra, den Schlüssel, das Henkelkreuz, zwei Körbe mit Münzen und die Peitsche. Habt Ihr? Weiter.

Wir befinden uns wieder im „Saal des blendenden Lichts". Ihr wählt den Knauf, drückt auf den Actionknopf des rechten (!) Joysticks und — bitte sehr: Ringsum liegt das Tafelberg-Plateau. Nehmt vorsichtshalber die Bedienungsanleitung zur Hand und lest noch einmal genau durch, was auf Seite 18 und den folgenden Seiten steht, denn hier droht Gefahr, wenn der winzige Haken





JÄGER des VERLORENEN SCHATZES



nicht richtig eingesetzt wird. Bewegt Euch vom oberen Teil des Tafelberg-Plateaus (oberer Bildschirm) hinunter. So gelangt Ihr ins Kartenzimmer.

Nun benötigt Ihr den Schlüssel! Folgt dem gelben Streifen neben dem Kartenzimmer. Sobald der Eingang erreicht ist, seht Ihr, was sich darin befindet. Wir wählen den Knauf des Stabes von Ra und warten bis Sonnenaufgang. Bei Sonnenaufgang zeigt ein blinkendes Licht, welches der richtige Tafelberg ist! Das müssen wir uns genau merken. Wieder den Schlüssel zur Hand und Kartenzimmer ade.

In der nächsten Phase wird es gefährlich! Nachdem wir das Kartenzimmer nach unten verlassen haben, gelangen wir ins „Zimmer der winzigen Diebe". Habt Ihr nicht in der Bedienungsanleitung gefunden? Natürlich nicht. Dann wär's zu einfach. Was ist schon ein starkes Spiel ohne Überraschungen!? Nehmt den linken Joystick und bewegt ihn solange, bis Ihr Indy seht. Steuert ihn rasch zum versteckten Ausgang am unteren Bildschirmrand. Aber Vorsicht! Wenn einer der Diebe Euch berührt, fehlt einer Eurer wichtigen Ausrüstungsgegenstände!

Der Bildschirm zeigt jetzt den Schwarzmarkt. Für zwei mit Münzen gefüllte Körbe bekommt Ihr die Schaufel. Daran denken: Unbedingt die Schaufel , aber keinesfalls den Scheich berühren, wenn Ihr die Münzen fallen laßt!

Solltet Ihr nicht genügend Münzen haben, gibt's eine Alternative: Verlaßt den Schwarzmarkt und begebt Euch wieder in die Schatzkammer (Anleitung siehe vorn!). Dort nehmt Ihr drei Körbe mit Münzen und das Chai. Mit diesem bewegt Ihr den schwarzen Scheich dazu, Euch zum Schwarzmarkt zu führen. Dazu müßt Ihr das Chai vor dem schwarzen Scheich fallen lassen. Auf dem Schwarzmarkt angelangt, wird Euch der Verrückte begegnen. Laßt einen der Münzkörbe fallen, andernfalls greift Euch der Verrückte an!!

Vom Schwarzmarkt geht's zurück in die Schatzkammer, denn wir brauchen a) mehr Geld und b) das Henkelkreuz. Wieder auf dem Marktplatz kaufen wir einen Fallschirm, wählen das Henkelkreuz und schon sind wir auf dem Tafelberg-Plateau. Wißt Ihr noch, welcher Berg im Kartenzimmer blinkte? In Ordnung.

Sobald Ihr an der richtigen Stelle gelandet seid, laßt das Henkelkreuz fallen. So können wir uns ungefährdet bewegen. Fallschirm klar und aufgepasst: Wir springen vom Tafelberg hinunter und drücken sofort den rechten Action-Knopf. Der Fallschirm öffnet sich und muß nun gesteuert werden. Wichtig, Freunde: Bringt Indy unter den herausragenden Ast, aber bleibt so hoch, daß Ihr in die Öffnung darunter gleiten könnt. Im Innern des Berges legen wir den Fallschirm ab (Knopfdruck auf den linken Action-Button). Rasch runter zum unteren Bildschirmrand und darauf achten, daß Ihr nicht berührt werdet. Unten links findet Ihr einen Staubhaufen, der abgetragen werden muß, Schaufel zur Hand und den .... Knopf gedrückt. Und das solange, bis der Haufen verschwunden ist. Seid Ihr allerdings im falschen Tafelberg, habt Ihr schlechte Karten: Ihr stürzt in Tal des Gifts. Andernfalls aber ... Habt Ihr ihn? Wunderbar. Seht Ihr, so einfach ist das!

(Alles wollen wir natürlich nicht verraten. Deshalb: Mitdenken und vorsichtig ausprobieren!)



Euer Mann vom Club

Kennt Ihr eigentlich schon die Telespiel-Bundesliga und den ATARI Mini Club „Bildschirm frei"? Dann ist Euch der Name Armin Stürmer natürlich bestens bekannt. In seinen Händen laufen nämlich die „Fäden" der inzwischen über 400 (!!!) angeschlossenen ATARI-Clubs zusammen. Er setzte die Regeln auf, sammelt Ergebnisse, wertet aus und so weiter. Dieses „und so weiter" bedeutet eine Menge Arbeit, die Armin aber gerne tut. Für Euch.

Seit dem 1. Juli dieses Jahres hat unser ATARI-Super-Fan auch eine ganz offizielle Funktion. Er hält den Kontakt mit Euch und zu Euch, den angeschlossenen Clubs, direkt. Damit Ihr wißt, wie Euer Ansprechpartner aussieht, bringen wir hier ein Portrait.

Mit seinen dreißig Jahren liegt er altersmäßig im oberen Mittelfeld der ATARI-Fans. Videospielbegeistert ist Armin, seit es den ATARI CX 2600 in Deutschland gibt. Ein Mann der ersten Stunde gewissermaßen. Zum Spielen indes bleibt ihm kaum mehr Zeit, denn die Clubverwaltung nimmt ihn stark in Anspruch

Armin ist ein ganz Fleißiger. Nehmen wir nur mal als Beispiel das in mühsamer Klein- und Kleinstarbeit entstandene Bundesliga-Regelheft mit acht Seiten Umfang. Dahinter steckt eine Menge Tüftelei. Klar, daß die Aktiven der ATARI-Bundesliga ständig Fragen haben, Berichte, Punkte und Ergebnisse einsenden. Im Augenblick hat Armin bereits über hundert Briefe monatlich zu beantworten. Eine herzliche Bitte, wenn Ihr ihm schreibt: Fügt unbedingt ausreichend Rückporto bei! Und hier das Wichtigste, die Kontakt-Adresse:

VCS-Bundesliga
Armin Stürmer
Blücherstr. 17
6200 Wiesbaden
Tel. 06121/405611

Ein wohl einmaliges Ereignis ist bei Armin in Vorbereitung — die Austragung von Telespiel-Länderkämpfen. Aber das wird er Euch in der nächsten Ausgabe des Clubmagazins selber sagen.

Schnelle Hilfe in ATARIs Service-Centers

Gab es wider Erwarten mal Probleme mit Eurem ATARI, dauerte es bisher etwas, bis Ihr weiterspielen konntet, da die Konsole in die Zentrale geschickt werden mußte. Ab sofort ist alles einfacher und viel, viel schneller. Die Lösung heißt „Service-Center". Elf davon haben wir jetzt überall in Deutschland. Wo Ihr schnelle Hilfe in Eurer Nähe habt, zeigt Euch diese Übersicht.

Fernseh-Peuten
Blankenbergstraße 10
1000 Berlin 41
Tel.: 030/51 30 26

Alfred Graumann
Elektronik-Vertrieb
Alexanderstraße 18
2000 Hamburg 1
Tel.: 040/24 51 31

Hauer & Müller
Stader Straße 35
2800 Bremen 11
Tel.: 0421/49 83 51-52

Klaus Emmermann
Vertriebs-Service
Große Barlinge 44
3000 Hannover 1
Tel.: 0511/80 02 44
und
Schachtebeckweg 6
3000 Hannover 1
Tel.: 0511/160 15 41

B + B Video
HiFi TV-Sercie GmbH
Luisenstraße 66
4000 Düsseldorf 1
Tel.: 0211/37 10 51-52

Schüller + Haigis
Büromaschinen-Electronic-Service
Am Vorgebirgstor 5
5000 Köln 51
Tel.: 0221/36 20 69

Bitronic Hardware Service
Strahlenberger Weg 16
6000 Frankfurt/Main 70
Tel.: 0611/61 12 25

Joachim Ried GmbH
Schlosserstraße 20/1
7000 Stuttgart 1
Tel.: 0711/60 03 79

MSG Marketing und Service GmbH
Adelmannstraße 5
8000 München 82
Tel.: 089/430 03 33

Fernseh-Service
Rudolf Hemmersbach
Rohrmannstraße 12
8500 Nürnberg 80
Tel.: 0911/26 84 81

Clubmitglieder suchen Kontakte

● Christian Schmidt, Gertherstr. 10 in 4620 Castrop-Rauxel 5 und Christoph Srebny, Oberdelle 5 in 4600 Dortmund 72 wollen den ATARI-Club „Haunted Invaders" gründen. Wer macht mit? ● ATARI-Cassetten tauschen mit anderen Clubfreunden möchte Andreas Thümmler, Winnestr. 14 in 8764 Rüdenau. Seine Telefonnummer: 09371/8631. ● Ebenfalls ATARI-Cassetten Tauschfreunde wünscht sich Dietmar Nigey, Eisenbahnstr, 52 in 7592 Renchen 1. ● Rolf Dalke, Zweibachegge 13 in 4300 Essen 14 bietet ATARI-Cassetten zum Verkauf oder Tausch an. ● Pierre Wiegmann, Langenkamp 6 in 4971 Hüllhorst möchte den freundlichen Außerirdischen E.T. (in ATARI-Cassette verpackt) gegen ein anderes spannendes Spiel tauschen. ● ATARI-Clubfreundin Nina Philippi, Spicherbergstr. 68 in 6600 Saarbrükken möchte mal was anderes als PAC-MAN spielen und tauscht diese Cassette. ● Die Vorurteile gegen ATARI-spielende Mädchen will Tanja Falkenberg, Hustadtring 65 in Bochum 1 ein für alle Male abbauen. Sie besitzt fast 30 Cassetten und möchte tauschen, kaufen oder verkaufen — und natürlich auch mit anderen Clubmitgliedern in Verbindung treten. Recht hat sie!!! Ihre Telefonnummer (nur nicht schüchtern, Freunde!!) 0234/701735. ● ATARI-Freunde im Alter zwischen 11 und 14 Jahren sucht Daniel Schwill, Hellweg 39 in 4620 Castrop-Rauxel 1. Wozu? Klar, um einen Club zu gründen und für gemeinsames Spiel. ● Jovan Ilic, Sperlingsweg 9 in 4830 Gütersloh 11 hat ein ungewöhnliches Anliegen: Er möchte seinen ATARI CX 2600 und die dazugehörigen Cassetten verkaufen, weil er ... einen ATARI 400 Privatcomputer erwerben will. ● Rene Felden, Oranienburgerstr. 87 in 4000 Düsseldorf 13 (Tel. 0211/744156) freut sich auf ATARI-Cassetten-Tauschfreunde. ● Einen Briefreund im Alter von neun bis 10 Jahren hofft auf diesem Wege Klaus Kniesel, Beckhofstr. 30 in 4400 Münster zu finden. Wer wie er Fußball, Zwergkaninchen, Technik, Natur und natürlich Videospiele als Hobby hat, sollte ihm schreiben. ● ATARI-Cassetten tauschen will Alexander Haverkamp, Finkenweg 17 in 5758 Fröndenberg/Ardey. Seine Telefonnummer: 02378/2027. ● Oliver Schreiber, Scherenbergstr. 10 in 8716 Dettelbach (Tel. 09324/3179) will seine „Phoenix"-Cassettte verkaufen.



Freundschaftswerbung ganz groß

Im Januar starteten wir die neue Aktion „Clubmitglieder werben neue Atari-Freunde". Einfach toll, wie Ihr da mitmacht!

Hier könnt Ihr nachlesen, wer die Gewinner der laufenden Runde sind. Herzlichen Glückwunsch, liebe Atari-Freunde.

Mai: 1. Preis: Holger Knopp, Kurlandweg 16, 3170 Gifhorn/Gomsen; 2. Preis: Claus Mindermann, Auf dem Sonnenberg 4, 2807 Achim-Baden; 3. Preis: Heinz Beermann, Danzigerstr. 26, 4937 Lage;

Juni: 1. Preis: Justus Rönnau, Katerallee 2, 4930 Detmold 17; 2. Preis: Tommy Collins, Bernsteinstr. 11, 6200 Wiesbaden-Nanrod; 3. Preis: Björn Hegewald, Fittjenberg 40, 2820 Bremen 77;

Juli: 1. Preis: Carsten Gesing, Neutor 7, 4280 Borken; 2. Preis: Harri Kasulke, Kaeriusweg 7, 2000 Hamburg 74; 3. Preis: Silvia Wenz, Roßbergring 64, 6107 Reinheim 5.

Für alle diejenigen aber, die neu dabei sind oder noch nicht im Spiel waren, sagen wir hier noch einmal ganz ausführlich, worum es bei der Freundschaftswerbung geht, was Ihr tun müßt, um einen der vielen schönen Preise oder gar den Superpreis zu bekommen und natürlich, welche Preise es gibt.

Also: Führt Euren Freunden einmal den Atari-Spielcomputer bei Euch zu Hause vor und zeigt Ihnen, welche fantastischen Spiele man darauf fahren kann. Wenn Euer Freunde dann ein ATARI CX 2600 kauft (aufgrund Eurer Empfehlung), sendet uns die Gerätenummer, die auf der Konsole befestigt ist, ein. (Siehe kleine Abbildung). Diese Nummer ist Eure Losnummer bei unserer monatlichen Verlosung und gilt auch bei der Auslosung des Superpreises.

Das könnt Ihr Monat für Monat gewinnen:

1. Preis: Die nächsten zehn neuen Atari-Cassetten
2. Preis: Die nächsten fünf neuen Atari Cassetten
3. Preis: Die nächsten drei neuen Atari-Cassetten

Das sind Preise im Gesamtwert von über 2.000 Mark.

Auch wenn Ihr schon bei der Monatsverlosung zu den Glücklichen gehört, bei der Auslosung des Superpreises im Wert von sage und schreibe 10.000 Mark ist jeder dabei. Und das bedeutet: Eine Zehn-Tage-Reise für zwei Personen nach DISNEY WORLD in Florida. Flug, Hotel, Eintrittsgelder und Taschengeld — alles gratis und franko. Da könnt Ihr auf einem echten Mississippi-Dampfer fahren, Peter Pans wunderbare Insel besuchen und den neuen Atari-Star Micky Maus (von unserer Cassette „Sorcerer's Apprentice") hautnah erleben. — Prima, was? — Die Auslosung des Superpreises erfolgt, wie stets unter Ausschluß des Rechtsweges, am 15.1.1984.

Also: Mitmachen und gewinnen! Wir drücken allen Teilnehmern die Daumen und wünschen viele Punkte und jede Menge Spaß.

S.N. [illegible] AI 0050178

Noch einmal, Freunde: An der Verlosung kann nur teilnehmen, wer uns die Nummer von der Geräteunterseite ***mitschickt***! Hier zeigen wir nochmals die eine Musternummer. Also nicht vergessen!

Und das bringt Euch das nächste Club-Magazin



Gestatten, der Deutsche Centipede-Meister!

Alles über die Meisterschaft. Wie's lief, wo's lief und wer es schaffte. Mit einem Portrait des Siegers und ausführlichem Bericht über die Weltmeisterschaft in München.

Computer-Club

Der Computer-Doktor war fleissig und gibt Antworten auf aktuelle Fragen. Dazu Neuigkeiten aus den ATARI-User-Clubs.

Spielend lernen mit ATARI

Exklusiv für Clubmitglieder präsentieren wir die neuen Lernprogramme für das ATARI 600 XL Computer System.

Das ist ein Spaß

Comic-Helden in Videospielen — Aber wie! Micky Maus und Charlie Brown bringen Spielspaß der Sonderklasse. Außerdem: Club Intern, News, Rekorde, Kontakte, Berichte und anderes mehr.

JUNGLE HUNT, exclusiv von ATARI:

Dieses Kannibalenspiel wird Euch schmecken.

Na, Mahlzeit! Bisher mußtet Ihr immer durch die Spielhallen jagen, um die Jungle Queen aus den Händen der Kannibalen zu befreien.

Aber jetzt bringt ATARI, nach GALAXIAN[1], MISS PAC-MAN[1] und CENTIPEDE™, auch noch JUNGLE HUNT[2] zu Euch nach Hause. Als Video-Computer-Spiel, exclusiv von ATARI.









ATARI hat jede Menge spannende und exclusive ProgrammCassetten. Und laufend kommen neue dazu. Wie KANGAROO[3], DIG DUG[1] und JOUST[4].

Das ATARI Video-Computer-System™ ist leicht zu handhaben: am Antennen-Eingang des Fernsehers anschließen, Cassette rein und schon geht's los.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften könnt Ihr ATARI ausprobieren. Ihr werdet Euren Spaß dran haben.

Wie werde ich Mitglied im ATARI-Club?

Ganz einfach. Schreibt an den ATARI-Club, Postfach 600168, 2000 Hamburg 60. Die Mitgliedschaft ist kostenlos. Und lohnt sich auf jeden Fall.

Name: ....

Adresse: ....

....

Ich habe schon ein ATARI Video-Computer-System™: ☐ ja ☐ nein TM 5



ATARI®

A Warner Communications Company

Mit uns könnt Ihr was erleben.